



Oynamak Ciddi Bir İştir: Gadamer Açısından Oyun ve Video Oyunları

Play is a Serious Business: Play and Video Games from Gadamer's Perspective

RAHMİ KARAKUŞ  SEREFRAZ AKYAMAN 
 Sakarya University

Received: 21.08.2019 | Accepted: 19.03.2020

Abstract: Play is an activity that has been intertwined with our lives and has its area of existence, objects, and rules. To understand and evaluate video games, it is important to examine the views of other thinkers who approach the play from ontological, cultural, social and psychological perspectives starting from Heraclitus' fragments. The focus of this study is on the evaluation of Gadamer's views on the play, as we can say that among the relevant thinkers, he maintains the perspective of Kant and Heidegger regarding Huizinga. Besides, in the context of his study of aesthetics in his work, he is subjected to an evaluation aimed at analyzing especially the play in the art world. Gadamer acts to understand playing, that is, the time when the play and the player is "one". Like any other gamer, video game player also basically pursues the experience. However, the video game player experiences a virtual fiction by interacting with the representations of tools in other games through computer elements. Due to the effects of technology and design, the question of "why do I play?" is now evolved into "how do I experience the game better?". The player's experience is also focused and shaped due to the economic side of the gaming industry among other variables. This means that the "play", which is tried to be explained in our study, is placed at the center of the issue and confirmation of Gadamer's perspective.

Keywords: Game, play, video games, Gadamer, seriousness.

✉ Rahmi Karakuş
 Sakarya Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Felsefe Bölümü
 54187, Sakarya, Turkey | rkarakus@sakarya.edu.tr

✉ Serefraz Akyaman
 Sakarya Üniversitesi, Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü
 54187, Sakarya, Turkey | serefnaz@sakarya.edu.tr



Giriş

Gündelik hayatın içinde farklı kullanımları ile karşımıza çıkan oyunu, nesnesi ile düşündüğümüzde diğer bir deyişle oyun ve oyuncak adlarını karşılayan dünyayı dikkate aldığımızda ise kendine mahsus bir var olanlar alanına, kendine mahsus bir ekonomi dünyasına ve kendine mahsus bir yaşama alanına adım atmış oluruz. Burada milyarlarca liralık bir ekonomik hareket, birbiri ile rekabet halinde yaşayan birey ve topluluklar ve müthiş bir rekabet halinde yeni oyunlar oluşturma etkinliği söz konusudur. Geleceğin dünyasında oyun ve özellikle dijital oyun spor ve sanat dünyasının ekonomik büyüklüğünü geçme iddiasındadır. Hali hazırda küresel dijital oyun pazarının ekonomik büyüklüğünün 2018 yılı itibariyle 137,9 milyar \$ seviyesine ulaşacağı öngörülmektedir. 2021 yılı için market büyüklüğü tahmini ise 180,1 milyar \$ olarak yapılmaktadır. Dünyada yaklaşık 2.2-2.6 milyar insanın video oyunu oynadığı tahmin edilmektedir (Newzoo, 2018).

Oyun, birçok insani etkinliği kazanmazdan önce hayat adını verdiği-
miz serüvenimizin başlangıcından itibaren var olur. Adeta onunla insanile-
şir ve onunla ömrümüzü tamamlarız. Ömrümüzün başında oynamak adeta
bizim temel karakterimizdir. Çocuk oynayarak büyür ve bu sebeple oy-
namak ve çocukluk birbirinin anlamında yer alır. Türkçede eğlenmek
hayatın gerginliklerinden bir an olsun sıyrılmak arzusuyla yapılan bir et-
kinlik şeklinde çağrışımları olan oyunun “oyalanmak” ve “vakit harcamak”
gibi olumsuz çağrışımlara da sahiptir. Oynamak sanat sahasında değerli ve
özel biri olmayı sağlarken, “Bizans oyunları”, “Karaman’ın koyunu sonra
çıkart oyunu” gibi deyişlerle siyasete, “takılan parça yerine yerleşmemiş,
oynuyor”, “kolumu rahat oynatamıyorum, sızlıyor” deyişi ile bir varlık ve
eylem durumuna ad olabilmektedir. Kısacası insan yaşarken her halükârda
oyunla beraber olmaktadır.

Türk Dil Kurumu oyun kelimesinin karşılığını on maddede toplamış-
tır. Bunlardan ilki diğerleri için de temel teşkil edecek nitelikteki anlam-
dır: “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye
yarayan eğlence” şeklindedir. Diğerleri çeşitli sanat eylemlerini karşılamak
üzere verilmiş açıklamalar dâhil kumar, spor, hile ve entrika ve şaşkınlık
uyandırıcı hüner manasına gelen açıklamalardan oluşur. Kelimeye verilen
bu karşılıkla oyunun fayda maksadına (zihin gelişimi ve eğlence) ve kendi-
ne mahsus gerçekliği (kurallar) olduğuna vurgu yapılmış olmaktadır.



Oyun kelimesinin etimolojik perspektiften peşine düştüğünde ise ne yazık ki tatmin edici açıklamalara ulaşmak mümkün olamamaktadır. Etimoloji sözlüklerinde (Nişanyan ve diğerleri) kelimenin en eski metinlerden olmak üzere Divan-ı Lügat-ı Türk ve Uygurca metinlerdeki anlamları bugün kullanageldiğimiz anlamlara birebir uygun düşmektedir. Tek farklılık Divan-ı Lügat-ı Türk'teki "ozmak" (yarışmak) kelimesi olup onun da yapı ve kökeninin açık olmadığı özellikle belirtilir. Kelimenin bin yıldan fazladır temel anlamıyla yaşadığını ve hatta türetilen oyuncak ve oynaş=metres kelimelerinin dahi anlam değişikliğine uğramadan bugüne ulaştığını söylemek mümkündür. Karşılaştırmalı Türkçe sözlüklerde de durum aynıdır.

Oyun kelimesinin Türkçe'nin anlam dünyasında birbirinden farklı ve birbiriyle ilişkilendirilmesi güç kullanımlarını görmek için iyi referanslardan birisi Kubbealtı Lügatı (Ayverdi, 2011) olarak gözükmektedir. Söz konusu sözlükte kelimenin oy-mak ve "oynamak"tan oy-u-n şeklindeki biçim bilgisi verildikten sonra ilk anlamı olmak üzere "Bir menfaat olmadan hoşça vakit geçirmek için yapılan, çeşidine göre belli kurallara bağlanmış, mahârete dayalı eğlence" şeklinde bir açıklama paylaşılır. Böylece Türk Dil Kurumunun yetenek ve zekâ geliştirici vurgusu ile farklılaşan bir izahla karşılaşırız. Ayrıca birbirinden farklı ad, sıfat vb. türde kullanımlarıyla birlikte 12 ayrı oyun kelimesi için açıklama verilir. Tek başına oyun kelimesinden başka oyun alanı, oyun kâğıdı, oyun oynamak, oyun vermek, oyuna gelmek, vb. deyimler de açıklanmaya çalışılır. Oyunla yanı kökten geldiği düşünülen ve ayrı maddeler olarak sözlük bilgisi verilen kelimenin anlam çevresi içerisinde düşünülebilecek başka kelimeler de açıklanır: oyunbaz, oyunbozan, oyuncak, oyuncu, oyuncakçı, oyunlaştırmak bunlardan bazılarıdır. Doğrudan ya da mecazen çocuktan yetişkine, siyasetten sanata, spordan bilim ve dine kadar son derece geniş bir kullanım alanı olan oyun kelimesi hareket halinde olmanın dahi adı olacak kadar geniş bir kullanıma sahiptir. Böylesine geniş bir anlam çerçevesinden yola çıkarak çalışma konumuza esas teşkil eden oyun için dayanak olabilecek açıklama ve çoğunlukla kelimenin ilk söylendiğinde kastettiği karşılık "Bir menfaat olmadan hoşça vakit geçirmek için yapılan, çeşidine göre belli kurallara bağlanmış, maharete dayalı eğlence" olsa gerektir. Ancak yine de Kubbealtı sözlüğünün kelimenin açıklaması adına verdiği örneklerden



yola çıkıldığında kelimenin ahlaktan sanata, siyasetten eğlenceye biri diğere indirgenemeyecek 12 ayrı kullanımı olduğunu söylemek mümkündür.

Türkçede oyun, “bir menfaat olmadan hoşça vakit geçirmek” açıklamasından yola çıkıldığında karşı karşıya kaldığımız oyun kavramı, oyun alanı ve diğer deyimlerle birlikte problematik kısımlar taşıyacak bir evren oluşturur. Zira sanat alanında oyun hem bir usule ad hem de somut bir ürüne ad olur. Aynı şekilde spor için de hem bir yöntem hem bir tür adı olarak karşımıza çıkar. Oyuncak kelimesinin çağrışımıyla düşünüldüğünde oyun çocuk dünyasına ait ve gerçek ve gerçek olmayan ayrımına doğru bizi sürükleyen bir platforma çeker. Spor, sanat ve çocuk oyunu hangi anlamda bir arada değerlendirilebilir? Bu soruya en az iki unsurla cevap verilebilir. Birisi menfaat taşımama ve gerçek olmama niteliği olsa gerektir. Ancak çocuğun dünyasındaki oyunla yetişkinin dünyasındaki oyun göz önüne alındığında bu iki kriter sorunlu bir durum yaratır. Zira çocuk için gerçek ya da gerçek dışı diye bir ayrım çok anlamlı olmasa gerektir. Bu nedenle spor ve sanat (tiyatro, müzik vs.) dünyasındaki oyunu çocuk oyunu türündeki oyun kavramından ayırt etmek gerekebilir. Üstelik çocuk kavramı da açıklanmaya muhtaç bir yaş aralığını gösterir. Yani çocukluk hangi yaşta başlar ve hangi yaşta biter? Oyun kavramının anlamına ve insan için değerine dair çeşitli disiplinlerde yapılmış etütler ufuk açıcı ve konu alanımıza ışık tutucu açıklama ve değerlendirmeler ortaya koymuşlardır.

Oyun kavramını ve eylemini açık kılmak maksadıyla farklı akademik perspektiflerden ve çeşitli metodolojiler kullanılarak yaklaşılabilir. Salen ve Zimmerman, oyunlara kurallar (oyunun matematiksel ve mantıksal tasarımı), oynama (insanın oyunu oynamaya dair deneyimsel, sosyal ve temsili oyun tasarımı), kültür (bağlamsal oyun tasarımı) perspektiflerinden yaklaşılabilirliğini ifade etmişlerdir (Salen ve Zimmerman, 2003, s.17). Bunlara ek olarak Egenfeldt-Nielsen ve diğerleri oyuna ontolojik olarak yaklaşmayı da ekleyerek dört temel perspektifte oyunun analizinin gerçekleştirilebileceğini ifade etmişlerdir (Egenfeldt-Nielsen ve diğerleri, 2009, s.10).

Antik çağdan bu yana oyun filozofların odağında yer alan bir mesele olagelmıştır. Herakleitos (m.ö. 535-475) oyun üzerine düşünmeye sevk eden 52. fragmanında şu ifadeye yer vermiştir: “Zaman (aion) oynayan,



dama taşı süren bir çocuktur: bir çocuğun hakan oyunu” (Kranz, 1984, s.64). Kendinden sonra gelen birçok filozof (Krell, Neitzche, Heidegger, vb.) bu fragmanın kendince çevirilerini yapmış ve bu çerçevede düşüncelerini kurgulamışlardır. Zamanımıza doğru bir kısım düşünürler oyunu gerçekliğin bir kısmını izah için kullanma yoluna gitmişlerdir. Mesela Kant sanatın kaynağının oyun olduğunu Witgeinstein ise dil dilin kullanımını oyun kavramı ile açıklamaya yoluna gitmiştir. Nihayet 20. yüzyılda ve sonrasında bütün bir gerçekliği oyun kavramı ile açıklamaya çalışan düşünürlerden de –msl. Heidegger- söz edebilmek mümkündür. Dolayısıyla oyuna bu bağlamda ontolojik bir bakış açısıyla yaklaşmak ve Gadamer’in oyun hakkındaki düşüncelerinin zemini olmak bakımından öncelikle oyun kavramının ontolojik incelemesini tarihsel metinlerden etkilenerek sürdürmüş olan Heidegger, Huizinga ve Caillois’dan bahsetmek gerekir.

Heidegger’in oyun kavramı hakkındaki düşünceleri felsefesinde gömülü kalmış bir kavram olarak nitelendirilmektedir (Dursun, 2014). Heidegger felsefi düşünce odağındaki kavramları oyun kavramı ile ilişkilendirerek inceler ve açıklar. Bu sayede hem ilgili kavramlara hem de oyun kavramına anlam kazandırdığı söylenebilir. Heidegger "oyunun bir amacının olup olmadığı" sorgulamasını kendine temel edinmiş ve bu bağlamda oyunun “niçin”siz ve “çünkü”süz olduğunu savunmuştur. Ancak hiçbir şeyin de temelsiz/nedensiz olmadığını vurgular (Dursun, 2014, s.26-29). Bu sorgulama ve anlamlandırma ilişkisi kurgusunda Spiel (oyun) kavramı ile birlikte Spielraum (oyun alanı), Spiegel Spiel (ayna oyunu) ve Zeit-Spiel-Raum (zamansal oyun alanı) olmak üzere bazı önemli kavramları da ortaya çıkarmıştır. Bu kavramlar zemin kavramlar olmaları sebebiyle önemli addedilmektedirler (Dursun, 2014).

Oyun etkinliğini kültürel antropoloji alanında ortaya koyan sonraki sorgulamalar için referans olan Huizinga ise temelde insanoğlunu oyun oynayan insan – Homo Ludens olarak tanımlamakta ve oyunu kültürün temelini oluşturan bir etmen olarak addetmektedir. Huizinga oyunu şu şekilde açıklamaktadır:

Olağan hayatın dışında yer aldığı hissedilen, özgür ve “kurmaca” ama yine de oyuncuyu tamamen içine çekme yeteneğine sahip bir eylem. Oyun her tür maddi çıkar ve yarardan arınmış bir eylemdir. Bu eylem bilhassa sınırlandırılmış bir zaman ve mekânda gerçekleşmekte, belirli kurallara uygun olarak,



düzen içinde cereyan etmekte ve kendilerini gönüllü olarak bir esrar havasıyla çevreleyen veya alışılmış dünyaya yabancı olduklarını kılık değiştirerek vurgulayan grup ilişkileri doğurmaktadır. (Huizinga, 2010, s.31)

Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile “alışılmış hayat”tan “başka türlü olmak” bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir. Böylece tanım-lanan kavram, hayvanlar, çocuklar ve yetişkin insanlara ilişkin olarak oyun adını verdiğimiz her şeyi kapsamaya yatkın hale gelmiştir: beceri, güç, zekâ ve şans gösteleri. (Huizinga, 2010, s.50)

Huizinga temelde oyunu en basit iki özelliği üzerinden nitelendir-menin mümkün olduğunu ifade eder: Oyun bir şey için mücadeledir veya bir şeyin temsilidir. Bunların yanında oyun bağımsız ve kendine özgüdür, kendi kuralları ve düzeni bulunmaktadır aynı zamanda istikrarsızdır; yalı-tılmıştır, zamansal sınırlılık ve mekânsal sonluluk vardır, oyun başlar ve biter, tekrarlanabilir ve hatta ertelenebilir, iptal edilebilir, ihmal edilebilir. Oyun kasıtlı ve gönüllü bir eylemdir, bir amaç ve gerilim ihtiva eder ancak görev değildir, “boş zaman” içerisinde gerçekleştirilir. Oyun, kapıldığımız, gerçek dünyadan kopmak için bahane sağlayan, temelde estetik bir etkinliktir. Oyunda bir dünya vardır (ayrı) ve aynı zamanda oyun dünyada geçer. İkisi ayrı ayrı kişinin oyuna yönelmesini gerektirir.

Fransız sosyolog Roger Caillois ise Huizinga’nın görüşlerinin bir kri-tiğini yaptığı “Man, Play and Games” adlı çalışmasında oyunu 6 terim çerçevesinde açıklar: serbest/özgür, ayrı/bağımsız, belirsiz, verimsiz, kural-lı ve inandırıcı (Caillois, 2001, s.10-11). Huizinga gibi oynamanın zorunlu bir eylem olmadığı ve yönlendirmelerden bağımsız, zaman ve mekân bağ-lamında sınırlandırılmış ve kendine özgü kurallara sahip olduğunu ifade eder. Bunların yanında önceden belirlenmemiş ve oyuncu inisiyatifine bırakılan bir yapıda da olduğu, maddi herhangi bir kazanç veya unsur ortaya koyma amacı gütmemesi ve gerçek hayatın dışında ikinci bir dünya gerçekliğinin öznel farkındalığın mevcut olduğunu aktarır (Caillois, 2001, s.10-11). Caillois Huizinga’ya ek olarak oyunların baskın özellikleri bağla-mında dört kategori altında incelenmelerini önerir: “agôn”, “alea”, “mi-micry (taklit)” ve “ilinx/vertigo” (Caillois, 2001, s.12). Yunanca yarışma ve çatışma anlamına gelen agôn kelimesini futbol, basketbol gibi fiziksel spor



ve aksiyon oyunlarını (rakiplerin becerilerine karşı becerilerini geliştirme) kategorize etmek için kullanırken, alea terimini piyango gibi şans oyunlarını (esrarlı geleceği kontrol etme yanılsaması), mimicry ile bir savaşçı, kiralık katil veya Hamlet, Turandot gibi bir karakterin özelliklerini taklit etme unsurunu içeren (başkasının kimlik hissini yaşatan) oyunları, yunanca anafor ve baş dönmesi anlamına gelen ilinx ile de kayak yapma, dağ tırmanışı gibi kişinin fiziksel durumunu etkileyebilecek (baş dönmesi gibi) ani hareket ve düzensizlik içeren (gerçekliği algılayışımızı değiştiren) oyunları ifade etmektedir (Caillois, 2001, s.11-26). Bu dört kategoriye paralel olarak Caillois oyunları kurallarla sınırlandırılmamış yapısını ifade eden “paidia” ve resmi kurallara bağlı oluşu ifade eden “ludus” kutupları arasında konumlanan bir yapıda tanımlamaktadır (Caillois, 2001, s.13). Video oyunları fiziksel spor unsurları ve aksiyon içermeleri sebebiyle agôn, şans unsuru içermeleri sebebiyle alea, rol yapma eylemi içerdiği için mimicry ve fiziksel aktiviteler üzerinden eğlenme/haz duyma olasılığı dolayısıyla da ilinx terimlerinin kapsamı içerisinde yer alır (Almeida, 2013).

Oyuna psikolojik açıdan bakan etütlerin de temelde Huizinga ve Caillois tarafından yapılan oyun tanımları etrafında şekillendiği söylenebilir. Salen ve Zimmerman (2003, s.93) aralarında Caillois ve Huizinga’nın da bulunduğu 8 önemli isim tarafından yapılmış oyun tanımlarını incelemiş ve kendi oyun tanımlarını şu şekilde ortaya koymuşlardır: “Oyun, oyuncuların kurallarla tanımlanmış yapay bir çatışmaya girdiği ve bittiğinde ölçülebilir sonuçlar elde edilebilen bir sistemdir” (Salen ve Zimmerman, 2003, s.93).

Psikolog Jesper Juul (2011, s.35) ise aralarında Salen ve Zimmerman tarafından yapılmış tanımın da olduğu 7 farklı tanım inceleyerek oyunu aşağıdaki biçiminde tanımlamıştır:

Bir oyun, farklı sonuçlara farklı değerler verildiği, oyuncuların sonucu etkilemek için çaba harcadığı, sonucun kendisine bağlı olduğunu hissettiği, faaliyetin sonucunun isteğe bağlı ve pazarlığa açık olduğu değişken ve ölçülebilir sonucu olan kural tabanlı bir sistemdir (Juul, 2011, s.35).

Her iki tanımda da dikkat çeken nokta oyunun sonucunda elde edilen çıktıların ölçülebilir olma durumudur. İki tanımın arasındaki en belirgin fark ise Salen ve Zimmerman’ın “sihirli çember” kavramına referans veren “yapay çatışma” durumunu merkeze alırken Juul’un çatışmadan



ziyade oyuncuyu tanımlamak üzere çalışmasıdır (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca, 2009, s.34). Özellikle Juul'un tanımında oyunun oyuncunun etkinliğe karşı tutumuna bağlı olduğunu ifade eder.

Oyunu özetle gönüllü, kurallı ve kendi zaman ve mekânında gerçekleşen bir aktivite olarak tanımlayan Huizinga'nın çalışmasından esinlenilerek ortaya atılan sihirli çember kavramı oyun dünyası ile gerçek dünyayı ayıran sınır durumunu ifade eder (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca, 2009, s.25). Gerçekten kapalı bir daireyi ifade eden kavram bu biçimiyle etrafını sarma, çevreleme ile içinde yer alan durumları gerçek dünyadan ayırır. Zaman bağlamında ise sihirli çember adeta bir saat gibi işler, hem başlangıçlı ve bitişli bir yolu temsil ederken aynı zamanda başlangıç ve bitişsiz bir yolu da tanımlar. Bu özelliği bir alanı tanımlarken de benzerdir, sınırlı bir alan içerisinde sınırsız bir alanı ifade eder (Salen & Zimmerman, 2003).

Oynamak Ciddi İştir: Oynama Etkinliğinin Fenomenolojisi ve Gadamer

Huizinga'ya atıfla Kant¹ ve Heidigger perspektifini devam ettirdiğini söyleyebileceğimiz Gadamer ise oyun kavramını Hakikat ve Yöntem adlı eserinde estetiğe dair incelemesi bağlamında özellikle sanat dünyasındaki oyunu çözümlemeyi hedefleyen bir değerlendirmeye tabi tutar. Özel bir maksatla oyun ve oynama etkinliğini analize yönelmiş olmakla beraber özel amacını gerçekleştirmenin yolunun oyundan ziyade oynama etkinliği olduğunu tespit eder. Bu oynayanın subjektivitesine tabi olmak anlamına gelmez. Oyunun doğasına yönelen bu sorgulamada maksat “oyunun oyun olma modunu, oyun olma modu olarak” sorgulamaktır (Gadamer, 2008, s.143). Dolayısıyla Gadamer'in yaptığı oyun hakkında oyun tecrübesinden yola çıkan bir sorgulamadır. Her ne kadar bu sorgulamanın merkezinde sanatsal oyunlar/sahne oyunları olsa da hedeflenen açık kılma için metaforik kullanımın metodolojik önceliğini hatırlatır ve “Eğer bir kelime kaynağı itibarı ile ait olmadığı alana taşınırsa, gerçek “orijinal” anlamı açıkça ortaya çıkar. Dil, aslında kavram analizinin görevi durumundaki soyutlamayı önceden gerçekleştirmiştir” (Gadamer, 2008, s.143-144). Gadamer'in değerlendirmelerinin konumuz açısından fonksiyonel olacağını düşündü-

¹ Sanatla oyun arasındaki ilişkinin etrafıca ele alınması ilkin Kant felsefesinde görülür. Konuyla ilgili olarak bkz. Soykan, 1991 s.39-54.



ğümüz kısmı tam da burasıdır. Çünkü oyun kelimesinin açıklanmasına örnek olacak oyun nesnesi üzerinde konuşulmaktadır. Gadamer oyunu anlama bağlamında kesin olmamakla birlikte bir sınıflandırma yapar. Buna göre, iki tür oyun vardır denilebilir. Bunlardan birincisi “bir şeyi” şeklinde ifade edebilecek “yönelimselliği” olan oyun türüdür. İkincisi ise, çocuk ve hayvan dünyasında olduğu gibi, daima var olan oyundur. “Küçük çocuk da “bir şeyi” oynar ama bir önceki gibi değildir. Yani, bu ya da şu oyunu kastederek (meinen) oynamaz. Basitçe oyunun kendi edimi içerisinde yer alır. Öte yandan bir şey oynayan biri, nasıl oynaması gerektiğini önce keşfeder, öğrenir sonra başlar. Oyuncu burada koşulların ve kuralların farkındadır. Bir anlamda bu, spor oyunlarına benzer, kişi istediği zaman oyuna girer ya da kendisini oynamaktan geri tutar. İnsani oyunların oyunculuğu bu türdendir.” (Dursun, 2014 s.116) Kısaca Gadamer oyunları yönelimselliklerine göre sınıflamıştır. Yönelimsellik oyunların taklit olup olmama özelliklerini daha doğrusu oynayanın taklit veya yerine geçme eyleminde bulunmasına işaret etmeyi sağlar. Bu ayırım oyun dendiğinde zihinlerde çağrışan çocukça olan manasını yetişkinin belli bir gerçeklik bilinci ile oluşturduğu ve icra ettiği oyun anlamıyla ayırt etmemizi de sağlar. Fakat her halükarda oyun tek türden bir var olandır: “Oyunun insan yaşamında temel bir işlevi olduğu bilinmesi gereken ilk konudur, çünkü insan kültürü oyun unsuru olmadan düşünülemez” (Gadamer, 2015, s.32) diyen Gadamer oyunu kendi içerisinde sanat oyunları söz konusu olduğunda diğerleri ile onu ayırtarak ele almaya çalışır. Çünkü bir çocuğun topla sektirmesi yanında bir tenis topunun gidiş gelişine boyun hareketiyle katılan seyircili tenis oyunu ve değişik dansları birbirinden farklı oyun kategorileri olarak ayırır (Gadamer, 2015 s.33-34).

Diğer taraftan oyun kavramının analizi için öncelikle oyuncu ile oyunun ayrı düşünülmesi gerekir. Maksat oyunu ve oyuncuyu anlamak değil oynamayı anlamaktır, çünkü anlamlı olan oynamanın bizzatı kendisidir ve bu oyun ile oyuncunun “bir” olduğu zaman var olur. Bu nedenle oyunda bir amaç, bu amaçla ilişkili etkinlikte bulunan oyuncu ve oynamanın kuralları birlikte bir bütün oluşturarak oyunu/oynamayı var ederler. Oyun ve oynayanın birlikteliği o kadar özel bir varoluş durumu ortaya koyar ki Gadamer Kurt Riezler’den “Çocukların oyunlarının yalnızca oyun olup olmadıklarından kuşkuluyum” (2008, s.143) sözünü paylaşarak oynamayı



var eden oyun ve ciddiyet ilişkisini fevkalade önemser. Ona göre “Ciddiyet bize oyunun dışına çıkma çağrısında bulunan bir şey değildir, aksine oyunu oyun yapan şeydir. Oyunu ciddiye almayan kişi oyunbozucudur. Oyunun olma modu (seinsweise) oyuncuya, oyuna, bir nesnenin karşındaymışcasına davranma imkânı vermez. Oyuncu oyunun ne olduğunu ve yapmakta olduğu şeyin “sadece bir oyun” olduğunu çok iyi bilir; fakat neyi bildiğini bilmez” (Gadamer, 2008, s.142).

Yukarıda söz konusu edilen ciddiyet oyunla birleşme, oyuncunun oyunla bütünleşmesi şeklinde anlaşılmalıdır. Zira oyun amacına ancak oyuncu kendisini oyunda unuttuyorsa –aynı şekilde oyuncu da amacına oynuyor olma durumunda- ulaşabilir. Çünkü “oyunun olma modu oyunun oynanması için oynar gibi davranmakta olan bir öznenin var olmasını gerektirecek tarzda değildir.... Oyunda oynayan birey özne değil, tersine, bizzatıhi oyunun kendisidir” (Gadamer, 2008, s.145). Bu adeta bir istigrak (kendinden geçme, yaptığı şey olma) halidir.

Gadamer daha önce de söz edildiği gibi anlamı aranan herhangi bir kavramın anlaşılması için en iyi usulün onun metaforik kullanımına bakmak gerektiğini düşünmektedir. Çünkü dil metaforik kullanımda özü/taşınması gerekeni tespit etmiştir. Böylece anlatmak istediği yeni durumu açık kılmak, anlaşılır kılmak mümkün olur. Bu nedenle oyun kavramının –ışık dalgalarının oyunu, makine parçalarının bilye yatağındaki oyunu, güçlerin oyunu, böceklerin oyunu vb.- metaforik kullanımından yola çıkıldığında Gadamer’e göre onun önemli bir cephesini tespit ederiz. “Her bir durumda, amaçlanan şey onu son bir noktaya götürecektir herhangi bir amaca bağlı bulunmayan bir ileri-bir geri harekettir... Oyunun hareketinin kendisini bir sona götürecektir hiçbir amacı yoktur; aksine o sürekli tekrar yoluyla kendisini yeniler.” (Gadamer, 2008, s.144). Gadamer’in bu tespiti oyuna dair felsefi değerlendirmelerde Heidigger ve Derida çizgisini yansıtır (Dursun, 2014, s.121, dip.51). Ona göre oyunun bu özelliği özellikle onun anlam olarak farklı alanlarda kullanımını sağlar. Diğer bir deyişle oyunun ileri-geri hareket şeklinde kendini gösteren merkezi yapısı bu hareketi kimin yaptığını önemsizleştirir ve onun oynayandan bağımsız bir yapı şeklinde kavranmasını -oyun- mümkün kılar. Böylece oyuna belli bir hareketin gerçekleşmesi gözüyle bakmak mümkün olur ve böylece biz renklerin oyunundan söz edip “bununla yalnızca bir rengin diğer renge



karşı oynadığını değil, renklerin değişen çeşitliliğini sergileyen bir süreç ya da görünümün varlığından söz ederiz” (Gadamer, 2008, s.145). İleri-geri hareket şeklinde beliren oyunun söz konusu hareketi gerçekleştirmek için bir alana ve kurallara ihtiyacı olacaktır. Ya da bir hareketin kendine özel bir varlık olması birtakım kurallara ve gerçekleşeceği bir alana/çevreye bağlıdır. Sözü edilen ileri-geri hareket tekrar eden türde olmasına rağmen belirlenmiş değildir. Belli bir alanda(sınırlı) muhtemel ve bilinemeyecek (belirsiz) bir hareket imkânı söz konusudur. Diğer bir deyişle oyuncu oyunda hareketine bir hareketle karşılık bulur. Bu karşılık belli bir varlık alanında ve fakat belli türden olsa da belirlenmemiş bir harekettir.

İleri-geri hareket esasen öylesine oyuna aittir ki oyunun içinde nihai anlamda kendi başınıza oynama diye bir şey yoktur. Orada bir oyun olması için zarureten bir başka oyuncu olması gerekmez, ama oyuncunun kendisiyle oynadığı ve oyuncunun hamlesine kendiliğinden bir hamle ile karşılık verdiği başka bir şey olmalıdır. Bu yüzden oyundaki kedi, oynamak üzere tepkide bulunacağı için yün yumağını seçer ve top oyunlarının ölümsüzlüğü, top kendiliğinden sürpriz şeyler yaparak her istikamette serbestçe hareket ettiği için doğar. (Gadamer, 2008, s.148).

Oyunun bu özelliği onun kendisini oynama olarak var ettiğini gösterir. Diğer bir deyişle oyun oynandığı sürece vardır ve oyundur. Ancak insanın neden oynadığına dair soruda yukarıdaki “kontrollü-serbest” hareket adını verebileceğimiz husus yeterli gelmez. Oynama etkinliğine yönelmemizi sağlayan başka hususlar da olmalıdır. Nitekim Gadamer bunlardan bir diğerinin de -Aristoteles’in dinlenmek için oynarız dediği anlamda- rahatlama olduğunu söyler. Oynama bizi söz konusu ileri geri hareket sayesinde varoluşun geriliminden ve dolayısıyla yükünden kurtarır:

Oyun açıkça, oyunun ileri-geri hareketinin kendi kendiliğindenmişçesine izlediği bir düzeni temsil eder. Hareketin sadece hedef ya da amaçtan değil, aynı zamanda zorlu bir çabadan yoksunluğu oyunun bir parçasıdır. O sanki kendi kendine vuku buluyor gibidir. Oyunun güçlük çekilmeden oynanması – bu doğal olarak reel çaba yokluğu anlamına gelmez, tersine yalnızca fenomenolojik olarak gerilim yokluğuna atıfta bulunur- sübjektif biçimde rahatlama olarak tecrübe edilir. Oyunun yapısı oyuncunun kendi içinde yok olmasını sağlar ve dolayısıyla onu varoluşun fiili gerilimini oluşturan inisiyatif almanın yükünden kurtarır. (Gadamer, 2008, s.146-147).



Gadamer'in burada işaret ettiği “oyunun yapısında yok olma” ve “varoluşun fiili gerilimini oluşturan inisiyatif alma” tespiti önemlidir. Oyun hakkındaki değerlendirmelerde sıkça karşılaştığımız oyunda yok olma veya daha önce ifade ettiğimiz oyuncu ile oyunun bütünleşerek “oynama” olması nasıl mümkün olabilmektedir? Ya da daha yalın bir şekilde sormak gerekirse insan niçin oynar? Bu sorunun cevabı Gadamer için varoluşun fiili geriliminden kurtulmaktır. İnsan karar vermeleri ile varoluşunu sürdürür. Yaşamak sürekli inisiyatif alma etkinliği şeklinde anlaşılabilir. Bu oyunun dışındaki “gerçek”tir ve burada inisiyatiflerin sınırlarını bildiğimiz bir çevrede olması ve belirlenebilecek bir hareketle karşılaşılmasından söz etmek mümkün değildir. Üstelik kuralların uygulanması da sorundur. İşte oyun böyle bir (bilinemez, kontrolsüz ve varlık alanı sınırsız) “gerçek”i yaşamak yerine aksi özelliklere sahip bir “gerçek”tir. Fakat bunun yapay olduğu söylenerek eleştirilmesi mümkündür ancak oyun doğanın işleyişine son derece uygundur. Hatta Gadamer bu tespiti ile bir anlamda oyun hakkında söylenen ve onu insana ait bir eylem durumu gibi gören yaklaşımı reddeder:

Oyunun oluş modunun doğanın akış formuna böylesine yakın olması, önemli metodolojik sonuç çıkarmamıza imkân verir. Açıkça dile getirmek gerekirse, ne hayvanların da oynadıklarını söylemek ne de –metaforik tarzda konuşmak gerekirse- suyun ve ışığın da oynadığını söylemek doğrudur. Tam tersine, biz daha ziyade, insanın da oynadığını söyleyebiliriz. Keza onun oyunu da doğal bir süreçtir. Keza onun oyunu da, tam da doğanın bir parçası olduğu için –doğanın bir parçası olduğu ölçüde- saf bir kendi kendini –takdimidir. (Gadamer, 2008, s.147).

Görüldüğü üzere insanın da oynadığını söylemek daha isabetlidir, çünkü doğanın bir bütün olarak özelliği oyun için söylenenlere son derece benzer olduğundan o “kendi kendini-yenileyen bir oyundur” (Gadamer, 2008, s.147). Bu insani oyun ile doğal oyun arasındaki farkın ortadan kalması manasına geleceği gibi insanın oynamaya eğiliminin doğallığa dönüş, insanın doğal yanının baskınlaşması şeklinde de anlaşılabilir. Öyle ise gerçekle oyun arasındaki farklılığı bir ayrılık/başkalık şeklinde anlamamak mı gerekir? İnsan oynamak suretiyle çocukluk zamanlarında söz konusu olmayan gerçek ve oyun ayırımının rahatlığını mı yaşamaktadır? Çünkü oyunun temsil etme özelliği çocukların oyununda da söz konusudur fakat



yetişkinin gerçek bilinci ile gerçekleştirdiği “temsil” anlamında değildir. Çünkü “...tiyatrodaki bir oyun, çocuk oyununun temsil etmesi anlamında temsil etmez. ...onlar izleyicilere de işaret eder. Burada oyun artık ne sırf düzenli bir hareketin kendi kendisini-sergilemesi ne de çocuğun içinde kaybolduğu saf temsildir.” (Gadamer, 2008, s.152).

Bu nedenle özellikle oyunlarda taklit olma özelliğini ortadan kaldırmaya içtenlikli oyun “başarılı” bulunur. Oyun adeta gerçeğinin yerine geçmiştir. İnsanın oynamak istemesini bu noktadan da görmek gerekir. Gadamer’e göre insani oyun her şeyden evvel bir şey oynayandır ve oyuncu tarafından seçilmiştir. Burada seçilen özde oyunun öz karakteristiği olan ileri geri harekettir. İkinci olarak seçilen oyunun alanıdır. Çünkü her oyun belli bir oyun alanında vuku bulur ki seçim aynı zamanda bir alanın seçimidir. Böylece belli bir kapalı/sınırlı alanda belli bir ileri-geri hareketin seçimi söz konusu olur ve bu seçim kendisini başka davranışlardan/fiillerden ayıran fiil/ davranışla oynama olur.

Oynayan kişi, kendi oyununda dahi, yani oyunun asıl özü gerilimden kendisini kurtarmak olsa dahi, hala oyunun gerektirdiği şekilde hareket eden biridir. Bu, oyunun neden daima bir şeyi oynama olduğunu çok daha kesin bir şekilde ortaya koyuyor. Her oyun kendisini oynayan kişiye bir görev yükler. O oynama özgürlüğünün tadını, kendi amaçlı davranışını oyunun görevlerine dönüştürmeksizin çıkaramaz. Bu yüzden çocuk top oyununda kendisine bir görev yükler ve bu tür görevler, oyunun amacı bu görevin gerçekten yerine getirilmesi değil, bizatihi oyunun hareketinin düzenlenerek şekillendirilmesi olduğu için oyun kabilinden görevlerdir. (Gadamer, 2008, s.150-15).

Bu durumda oyun, kendi öncesindeki bir amacı gerçekleştirmek için oynamış değildir. Onun aynı zamanda bir görevi de yoktur. Ama içinde amacı ve yerine getirilmesi gereken görevleri vardır. Diğer bir deyişle oyunda amaç ve görevler vardır, ancak oyunun amacı ve görevinden söz etmek isabetli değildir.

Doğanın işleyişin amaçlı olup olmadığı tartışmalı olsa da insan kendine amaç belirleyen ve anlamlı olmayı gerçekleştirmek istediği amaçla da örtüştüren bir canlıdır. İnsanın geniş manası ile arzu ettikleri veya istedikleri amacı sayılabileceği gibi amaç olarak belirlediklerini de ister veya arzu eder. Telos (amaç) fıkriinin felsefe tarihinde binlerce yıldır tartışıldığı malumdur. İnsanın oynamak istemesini insan niçin oynar şeklindeki bir



sorunun cevabı biçiminde düşündüğümüz zaman insanın oynama amacı nedir şeklinde bir öznellik alanına dalmış oluruz. Zira oynamanın görece amacı kişilerin durumuna bağlı olacaktır. Fakat insan -çocuk ya da yetişkin modern ya da değil, eğitilmiş veya eğitimsiz ayırt etmeksizin- oynuyor ise soru insan türünün oynama ile ilişkisini açık kılmak anlamında göz ardı edilemez. Oyun insana kendisini ister, diğer bir deyişle oyunun bir cezbediciliği söz konusudur. Bu oyunun doğası ile insanın doğasının karşılıklılığı ile ilgili olsa gerektir.

Oyunun cazibesi sağladığı büyü kesinlikle oyunun oyuncuya egemen olmasından ibarettir. Kişinin bizzatı kendisinin belirlediği görevleri yerine getirdiği oyunların durumunda bile, oyunun cazibesini, bu görevleri “yapabilir miyim acaba”, “üstesinden gelebilir miyim acaba”, veya “tekrar üstesinden gelebilir miyim acaba” riski doğurur. Ve oyunun cazibesi buradadır. Kim böyle bir şeyi denerse denesin, aslında, denenen kendisidir. Oyunun gerçek öznesi (bu, tek bir oyuncunun bulunduğu tecrübelerde kesin bir şekilde bellidir) oyuncu değil, oyunun kendisidir. Oyuncuyu büyüüne hapseden, kendisine ram ederek orada tutan oyunun kendisidir. (Gadamer, 2008, s.149).

Burada Gadamer’in tespit edip oynamanın cezbediciliğinin oyunun oyuncuya egemen olması iddiasının sorgulanması gerekir. Söz konusu cezbedicilik herhangi bir şeyin oyuncuya egemen olması değildir. Oynamada vukuu bulan veya açığa çıkan veya daha isabetli bir deyişle insanda gerçekleşen bazı şeyler cezbediciliği sağlıyor olmalıdır. Yukarıdaki metinde de vurgulandığı gibi belli bir oyunu tercih etmekle benimsenmiş olan bir takım hareketler, görevler, yapmalar söz konusudur. Bu hareketlerin, yapmaların görev olarak benimsenmesi ve belli bir ciddiyetle –oyunun varlık alanında ve geçerli kuralları ile- bu görevlerin yerine getirilebilmesi arzu edilmektedir. Görev alma, yapabilme, istiyor olma/arzu etme nesnesinden bağımsız özne halleridir ve karşılanmaları gerekir. Oyunun cezbediciliği derken bunların dikkate alınması daha doğru olacaktır. Gadamer bir psikolojik analiz peşinde olmadığından oynama durumunun diğer bir deyişle bir varoluş durumunun anlaşılmasını sağlamaya çalışıp sanat ve hakikat arasındaki ilişkiye geçer. Burada oyun “insani oyunun sanat olmakla asıl mükemmelliğine ulaştığı ... yapıya dönüşüm (verwandlung ins gebilde)” olur ki söz konusu oyun sorgulaması bu makalenin sınırları dışında kalmaktadır (Gadamer, 2008, s.155). O “Apaçıktır ki oynamada bul-



duğumuz karakteristik rahatlama ve ferahlık hissi oyunun buyurduğu görevlerin özel karakterine bağlıdır ve bu görevlerin yerine getirilmesinden doğar.” diyerek konuyla ilgili soruşturmaya devam etmez (2008, s.151).

Oyunun söz konusu insani vasıfların gerçekleşmesine yarayan oluş alanı olmasına eklenecek önemli gerekçelerden biri de aynı zamanda oyunun seçiminde de etkili olduğu düşünülebiyecek “her oyunun kendine mahsus bir Geist’ı olması”dır². Gadamer’e göre oyunlar geist’ları bakımından birbirinden farklıdırlar ve bu husus oyunu oluşturan ileri-geri hareketin farklı tarzlarda şekillenmesinden başka bir şey değildir. Başka bir deyişle oyunun geist’ı aynı zamanda genel geçer yanını oluşturan “oyunun özel doğasını oyun alanının doldurulma tarzını buyuran kurallar ve düzenlemeler”den yola çıkarak anlaşılabilir (Gadamer, 2008, s.149). Bu durumda görevi yerine getirme ve bir şey başarabilmeye bir anlamda nesnellik kazandıran onlara varlık veren oyunların böyle bir geist’ı yansıtıyor olmalıdır. Hakikatte oyunun cezbediciliğini onda var olan geist belirliyor denebilir. Zira insanın neyi istediğini, nasıl bir görev üstlendiğini bireyin yaşadığı çağdaki geist belirliyor olmalıdır. Geist ise çağın ruhu, zamanın en çok arzuya değer olanı, insanların değerli bulduğu, dolayısıyla yapıyor olduklarımızı karşılayan “anlam”ı içerir. Kavramı muğlaklıktan kurmak adına herhangi bir şeyin ruhundan bahsetmek manası örnek verilebilir. Her oyunun bu manada bir ruhu/aklı/sergilediği değeri vb.den söz etmek mümkündür.

Gadamer oyun hakkındaki değerlendirmesinde gerçek ve kurgu farkını önemsizleştiren bir hususa değinir. Buna göre oyunlarda üstlenilen ve ciddiyetle ve kurallar çerçevesinde yerine getirilmesi gereken görevler söz konusudur. Bu şekilde oyun gerçekleşmekte ve “kendini sunmakta”dır. O bir görevin yerine getirilmesi bağlamında bir amacın aracı veya bir hedef bağlamına işaret etmez. “Bu yüzden onun oluş modu, kendisini sergilemektir. Ancak kendi kendini-sergileme doğanın evrensel ontolojik bir

² Geist: Türkçe felsefe sözlüklerinde tin, ruh, mana vb. terimlerle karşılanan “Doğada ve insan dünyasında, kendi potansiyel güçlerini aktüelleştirmek ve kendi bilinç ve özgürlüğüne ulaşmak üzere, diyalektik bir yürüyüş gerçekleştiren tinsel güç, yaratıcı ilke, ruh ya da tin” anlamındaki bu Almanca felsefe terimi Hegel’in varlık anlayışı ile literatürde kalıcılaşmış olup düşünürler az çok farklı manalarla terime eserlerinde yer verirler. Cevizci, *Felsefe Sözlüğü*, Geist maddesi. Tin teriminin felsefe tarihindeki karşılıklarına topluca bakış için bkz. Ulaş, *Felsefe Sözlüğü*, Tin maddesi.



özellidir. Bugün biz biyolojik amaçlı anlayışların, canlı şeyleri anlamaya çalışırken ne kadar yetersiz kaldıklarını biliyoruz. Aynı şekilde, hayatın fonksiyonunun ve oyunun biyolojik amacının ne olduğunu sormak da yetersiz bir yaklaşımdır. Başka her şeyden önce, oyunun anlamı, kendi kendisini-oynamasıdır” (Gadamer, 2008, s.151). Bu satırlar oyunun oynanması boyunca veya var olması sürecinde doğa ile aynı olma özelliği gösterdiğini söylemektedir. Nasıl ki herhangi bir doğal varlığın anlaşılması ve açıklanması için nihai amacından söz etmek dayanaksız kalıyor ve ona “...için” var yerine sadece var demek durumundaysak –bu amacı kendinde olmak şeklinde de anlaşılabilir- oyun da bu anlamda taşıdığı geist ile bir var olan olarak anlaşılmalı ve Gadamer’in deyişi ile onun anlamını oynamasında görmek gerekir. Böylece oyunu gerçekten ayırmak yerine onu da bir tür gerçek saymak daha isabetli bir yaklaşım gibi durmaktadır. Ancak buna her oyunun özünde bir şeyleri temsil ettiği ileri sürülerek karşı çıkılabilir. Fakat burada da dikkate edilmesi gereken husus oynayanın bu “temsil”in farkında oluşu ile ilgili bilinç durumudur. “... insani oyunun kendi kendisini-oynaması, oyuncunun suni amaçlarıyla ilişki kurma davranışına bağlıdır, fakat bu amaçların “anlamı”, aslında gerçekleştirilmiş olmalarına bağlı değildir. Tersine, kendisini oyunun görevine adanmak, gerçekte, kendi kendisini oynamaktır (Sichausspielen). Oyunun kendi kendisini-temsili aynı zamanda, oyuncunun kendi kendisini temsilini sağlar, bunu da oynayarak, yani temsil ederek yapar” (Gadamer, 2008, s.151). Oyun daima temsil olduğu için, insani oyun oyunun görevini temsilde bulur. Öyle ise oyun ciddi bir kendine mahsus gerçekliğinin yaşanma durumudur. Oyun başkası için değil kendisi için oynanır ve oyuncu bu oynamada adeta oyun olur. Bu hususu en iyi çocukların oyununda gözlemlemek mümkündür.

...genelde çoğu oyun özü itibarıyla temsildir; ... Çocuklar, temsil ettiklerinde bile kendileri için oynarlar. Yalnızca seyirciler önünde oynanan oyunlar (sözün gelişi spor oyunları) bile seyircilere yönelik değildir. Gerçekten de müsabakalar/yarışmalar, tam da gösteriye dönüştükleri için asıl oyun özelliklerini kaybetme riskiyle karşı karşıya kalır. (Gadamer, 2008, s.152).

İşte bu gösteri olmak özelliğinden uzak kalmış olan oyun kendine mahsus bir doğanın işleyişine uygun gerçeklik durumudur. Gadamer’in gösteri ile oyun olma özelliklerini yitirme durumu, oyuncunun kendini oyundan ayırarak bir tür riyakârlık durumu yaşaması sebebiyle olsa gerek-



tir. Böyle bir ikiyüzlülük yaşantısı, oyunun yerine oyuncunun kendini baskınlaştırması/öne çıkarması halinden dolayıdır. Oysa oyunla bütünleşik halde ben bilinci adeta yitirilir ve bilinç oynama ile dışlaşır.

Sonuç: Video Oyunlarının İnsan İçin Anlamı ve Gadamer

Yapılan oyun tanımları, söz konusu modern dünyanın en önemli eğlence araçlarından biri olan ve birçok farklı biçimde ve platformda (konsol, bilgisayar, cep telefonu vb.) kendine yer bulan dijital (veya elektronik) oyunlar olduğunda tam bir ayırım yapamamaktadır (Salen & Zimmerman, 2003, s.97). Bu durumu açıklamak ve dijital oyunların özelliklerini ortaya koymak üzere ele alan ilk kişi olan Crawford 1982’de kitabı *The Art of Computer Game Design*’da video oyunlarının genelinde söz konusu olan dört temel özelliği sıralamıştır: temsil, etkileşim, çatışma ve güvenlik (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca, 2009, s.33). Temsil ile oyunun dışsal durumunu model alması ancak bu durumların bir parçası olmaması, “öznel bir gerçeklik altkümesinin temsili olma” durumunu ifade eder. Oyunun çekiciliğiyle doğrudan bağlantılı olan etkileşim, oyuncunun oyuna bağlanması ve dâhil olması adına oyun dünyası üzerinde birtakım etkiler bırakarak bunlardan anlamlı geribildirimler alması gerekliliğini ifade eder. Çatışma ise doğrudan veya dolaylı olarak her oyunda bulunan hedefin diğer oyuncular tarafından veya elektronik olarak birtakım engellerle engellenmiş olma hali olarak tanımlanmaktadır. Güvenlik de çatışmaların gerçek hayattaki neden sonuç ilişkilerine sahip olmama durumudur. Oyunda attığınız gol size gerçek hayatta prim kazandırmaz veya girdiğiniz dövüşlerden aldığınız darbeler gerçek bedeninizde yer almaz. Bu sebeple Crawford video oyunlarını gerçek durumların güvenli bir şekilde deneyimlendiği bir ortam olarak görmektedir (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca, 2009, s.33-34). Crawford’un güvenlik meselesini ele alış biçimi Huizinga ve Caillois’den farklıdır, katı bir sihirli çember kabulünden çok oyunların sonuçlarının olduğunu ancak bunların doğrudan olmadığını aktarır (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca, 2009, s.34).

Video oyunları sanal kurgular oldukları kadar, oyuncuların gerçekten etkileşimde olduğu gerçek kurallardan oluşması dolayısıyla gerçektir ve bu sebepten bir oyunda kazanmak ya da kaybetmek gerçek bir olay olarak görülebilir. Ancak, bir canavarı öldürerek bir oyun kazanırken, canavar



gerçek bir canavar değil, kurgusal olandır. Dolayısıyla bir video oyunu oynamak, kurgusal bir dünyayı hayal ederken gerçek kurallarla etkileşimde bulunmaktır ve video oyunu, kurgusal bir dünya olmanın yanı sıra bir kurallar bütünüdür (Juul, 2011, s.10).

Dijital ya da elektronik oyunların, oyun hakkındaki değerlendirmelerde gündeme gelmeyen, bir gerçeği taklit ederek oluşturulmuş bir oynama alanı söz konusudur. Top oyunu artık topla değil top –aynı şekilde topun oynandığı yer de- görüntüsü ile gerçekleşmektedir. Geleneksel manasıyla oyun gerçekten ayrı bir şey olarak kabul edilirse video oyunu hem gerçekten ayrı hem de gerçek oyundan ayrı bir oluşumdur. Gerçeklikte ve gerçek nesnelerle değil görüntüde ve görüntü nesnelerle bir oluşum söz konusudur. Gadamer hatırlanacağı üzere oyun ile doğanın işleyiş bakımından benzer olduklarını işaret ediyordu. Burada da video oyunun gerçeğe uygunluğu, gerçeğin yerine geçmeye çalışması söz konusu olmaktadır. Klasik manada oyunun ve oynamanın ortaya çıkardığı varoluş durumları video oyunları için daha da güçlü bir şekilde mümkün olmalıdır. Zira özellikle oyunun temsil özelliği video oyunlarında temsilden daha ileri bir ortaya çıkarmakta adeta yerine geçme söz konusu olmaktadır. Nitekim artırılmış gerçeklik kavramı “neredeyse gerçek” yaşantısı vermeyi amaçlamaktadır. Bu durum gerçeğin yükünü/gerginliğini taşıyamayan insan için ideal bir yaşama pratiği sunar görünmektedir.

Video oyunları bağlamında oyun oynama eylemi, oyunun yapısının içine yerleştirilen kuralların faaliyet göstermeye başladığı ve program kodunun kültürel ve sosyal çerçevenin yanında hem sanatsal hem de ticari gerçeklikler üzerinde etkili olmaya başladığı yerdir (Ermi & Mäyrä, 2005). Bir oyunun geliştirilmesinin asıl amacı da, oynaması keyifli, eğlenceli olan, hayrete düşürücü, şaşırtıcı yönleri olan, oyuncuların belirli bir düzeyde zorlanmasına ve becerilerini uygulamalarına olanak tanıyan, aynı zamanda estetik açıdan tatmin edici deneyimler sağlayan, sosyal bağları destekleyen veya oyuncunun oyun ile özdeşleşmesine olanak sağlayan bir olgu ortaya koymak olarak ifade edilebilir (Bernhaupt, 2015). Video oyunları ile ilgili araştırmalar oyun oynama eylemini gerçekleştiren kullanıcıları olan oyuncuların bağımsız bir şekilde gerçekleştirilmesi mümkün değildir. Bir oyunun özü, etkileşimli doğasına dayanır ve oyuncusuz bir oyun tanımlanamaz (Ermi & Mäyrä, 2005).



Bu husus oyuncuyu oyundan daha fazla önemseyen ve oyun oynama-da belirleyici olanın oyuncu olduğunu söyleyen bir anlayış gibi görülebilir. Ancak oyuncunun oyun seçmesi, seçilen oyunun, seçmeye gerekçe olan özelliklerin oyundan önce geldiği hatırlandığında hakikatte oyunun oyuncuyu öncelediği açığa çıkmaktadır. Oyuncuyu yönlendiren oyundur ve oyun kendini oynatır. Diğer taraftan bireyi oyuncu yapan oynama etkinliğidir. Oyun ve oynama sonuncunda bireye oyuncu vasfı verilebilmektedir. Aynı şekilde bir oyun da ancak oynama ile, oynanıyor olma ile var olabilir ki bu da bir bireyle mümkündür. Kısacası oyun ve oyuncudan herhangi birini önceleyerek yapılan değerlendirmelerin sınırlı, buna karşılık oynamayı esas alan sorgulamaların hem oyunu hem de oyuncuyu birlikte dikkate almak durumunda olduğu için asıl değerlendirme niteliğinde olduğu unutulmamalıdır.

Video oyunu oynayan kişi temelde herhangi bir oyun oynayan kişiden farksız olarak deneyimin peşindedir. Diğer tür oyunlarda kişi fiziksel mekânlar içerisinde çeşitli araç gereçler ile gerçek insanlar ile etkileşimde bulunabiliyorken video oyunlarında bu elemanlar sanal bir boyuta dönüşmekte ve kişi yalnızca bilgisayar unsurları ile etkileşimde bulunmaktadır. Bu sebeple mesele tek başına bireyin diğer oyunlardaki araçların temsilleri üzerinden bir sanal kurgu deneyimlediğinden bahsedilebilir. Teknoloji ve tasarım meselelerinin üzerinde büyük oranda etkisi olmaları sebebiyle günümüzde “neden oynarım” sorusunun daha çok “oyunu nasıl daha iyi deneyimlerim”e evrildiğini de görebilmekteyiz. Teknoloji ve tasarım unsurlarını kullanarak oyun oynayan bireyin, yani kullanıcının/oyuncunun deneyimi odağa kaymakta ve video oyunları endüstrisinin ekonomik yanı dolayısıyla da şekillendirilmektedir. Bu ise yukarıda da izah edilmeye çalışılan “oynama” durumunun meselenin merkezine yerleşmesi ve Gadamer’in perspektifinin teyidi manasına gelmektedir.

Sanal ortamlardaki ve oyunlardaki insan deneyimleri de, diğer tüm deneyimlerin içerdiği öğelerden oluşur. Oyun deneyimi, bir oyuncunun duyguları, düşünceleri, eylemleri ve oyun ortamında anlam kazanma süreçlerinin tümünü kapsayan bir çerçevede tanımlanabilir (Ermî & Mäyrä, 2005). Oyuncu deneyimi (OD) terimi, bir kişinin bir sistemle etkileşimi nasıl algıladığını ve ona nasıl yanıt verdiğini açıklayan, olgunun öznel ve psikolojik yapısını vurgulayan ve etkileşim sürecine odaklanan kullanıcı



deneyimi (KD) olgusundan türetilmiştir. OD, oyunların ve sundukları oyunun evreleri tarafından uyandırılan öznel deneyimlere bağlıdır ve oyunların etkileşim paradigmaları OD üzerinde etkiye sahiptir (Bernhaupt, 2010). OD oyuncu ve bir oyun sistemi arasındaki etkileşimden doğan deneyimin duygusal, sosyal ve bilişsel bileşenlerini araştırır. KD ile benzer akıl yürütme çizgisine sahiptir ancak KD daha geniş kapsamlıdır, çünkü oyuncunun oyun şirketinin hizmetleriyle etkileşiminden kaynaklanan deneyimleri de kapsar (Hassenzahl, & Tractinsky, 2006). Bu deneyim, seyircisinin farkında olan oyuncu benzeri bir durumu karşılar. Söz konusu deneyim oyun değil bir tür “iş”tir.

Deneyimin devamlı iyileştirilmesi ve buna bağlı olarak kişinin oyun oynamayı sürdürmesi amacıyla oyun/oyuncu deneyimi kavramı üzerine çeşitli araştırmalar yapılmış ve meseleyi anlamlandırmak adına çeşitli modeller ortaya konmuştur (ör. Ryan ve diğerleri 2006; Yee, 2006; Bostan, 2009; IJsselsteijn ve diğerleri, 2007;2008; Bianchi-Berthouze ve diğerleri, 2008; 2013). Modellerin büyükçe bir kısmı oynama motivasyonu çerçevesinde şekillenmektedir. Oyuncuların, deneyimi oluşturan unsurların oyuncuların motivasyonu üzerinde etki sahibi olabileceği göz önünde bulundurulduğunda, oyunun psikolojik deneyimine ortak olabilecek faktörleri belirleme amacı güden *oyun motivasyon modellerinin* oyuncu deneyimindeki farklılıkları ölçmek için bir araç olma potansiyele sahip olduğu görülmektedir (McEwan, 2017). Mevcut modeller incelendiğinde ortak birtakım kavramlar önce çıkmaktadır: keyif, akış, var oluş/mevcudiyet ve dalma/kapılma/gark olma. Bu kavramlar, temel oyun tanımlarına bakıldığında oldukça tutarlı gözükmektedir.

Keyif

Bir video oyunu geliştirmenin temel amacının oynayanlar için eğlenceli/keyif verici ve ilgi çekici deneyimler yaratmak olduğu söylenebilir (Salen ve Zimmerman, 2003; Sweetser & Wyeth, 2005; Bernhaupt, 2015). Medya psikolojisi ve eğlence araştırması alanında merkezi bir kavram olan keyif, medya uzmanları tarafından bir duygu (Vorderer, Klimmt ve Ritterfeld, 2004), tutum (Nabi ve Krcmar, 2004) veya biliş ve etkinin bir kombinasyonu (Raney ve Bryant, 2002) olarak tanımlanmıştır (Peng ve diğerleri 2012). Bu amaç yolunda öz-belirleme kuramı (SDT) perspektifinden yaklaşılan ampirik çalışmalar (Ör: Ryan ve diğerleri, 2006; Tamborini ve



diğerleri, 2010) video oyunu oynama ile desteklenen temel ihtiyaçların tatmininin keyif, motivasyon ve katılım ile ilgili sonuçlar öngördüğünü doğrulamışlardır (Peng ve diğerleri 2012).

Akış

Kişinin bir aktiviteyi yaparken/gerçekleştirirken yaşadığı bir konsantrasyon ve memnuniyet durumunu açıklayan bir kavram olarak tanımladığı akış kavramını Csikszentmihalyi (1990) insanların video oyunlarında buldukları hazzı açıklamak amacıyla kullanmaktadır. Bu zihinsel durumun karşılığında kişinin yaşadığı hazzı/keyfi kendi süreci içerisinde aynı zamanda bir son olarak gördüğü “optimal deneyim” olarak adlandırmaktadır. Optimal deneyim kavramı ile kişiyi tüketen faaliyetin ilk başta başka nedenlerle üstlenilmiş olsa bile, özünde ödüllendirici olduğunu ifade eder (Csikszentmihalyi, 1990, s.67). Akışın deneyimi, aşağıda listelenen eğlence unsurları ile karakterize edilmektedir:

- Beceri gerektiren zorlu bir faaliyet
- Eylem ve farkındalığın birleşimi
- Net hedefler ve geri bildirimler
- Eldeki göreve yoğunlaşma
- Kontrol paradoksu (zor koşullar altında kontrol becerilerinin sınanma hissi)
- Öz bilinç kaybı;
- Zamanın dönüşümü (zamanın hızlı veya yavaş geçmesi hissi) (Csikszentmihalyi, 1990, s.48-66)

Bu elementlerin kombinasyonu derin bir zevk hissine neden olur, o kadar ki bu hisse ulaşmak adına kişi büyük bir enerji sarf etmeyi göze alır (Csikszentmihalyi, 1990). Akış deneyimi yoğunlukla bir hedef doğrultusunda, belirli kurallara bağlı olarak ve kişinin hem zihinsel enerjisine hem de becerilerine bağlı olan aktiviteler (ör. Okuma, yazma, vb.) çerçevesinde elde edilebilmektedir (Sweetser & Wyeth, 2005). Aynı zamanda akış kendi içinde sonlu bir durumdur. Oyun oynama da hem onu gerçekleştirmek için gerekenler dolayısıyla hem de oyunun başka bir ödül olmadan sadece deneyim için oynanması gerekçesiyle akış deneyimi elde etmeye gerekliliklerini karşılayan bir eylem olarak tanımlanabilir.



Varoluş / Mevcudiyet

Varlık (presence), özellikle elektronik oyunlarda bulunan etkileşimli eğlence türüyle ilgili olmak üzere, eğlence teorisinin kapsamında kimi alanlarda kritik bir kavram olarak addedilmektedir (Klimmt ve Vorderer, 2003; Tamborini ve diğerleri, 2004). Varlık hakkındaki mevcut tanımları derleyerek çeşitli alanlar için yeniden düzenleyen Lombard ve Ditton (1997) varlığı teknolojinin aracılığıyla yaşanan deneyimin aracılık olmayan duruma ikame etme durumu, aracılık edilmemiş gibi görünen aracılı bir deneyim olarak tanımlamaktadır. Oyun bağlamında oyuna dâhiliyeti mümkün olduğunca yüksek tutma, adeta oyunun içinde hissetme duruma karşılık his olarak ifade edilebilir (Tamborini & Skalski, 2006). Oyun endüstrisi kapsamında teknoloji de aslında gerçekçi görsel, işitsel, dokunsal geribildirimler ve doğal vücut hareketlerinden yola çıkan kontrol cihazları üzerinden oyundaki varlığı destekleyici şekilde ilerlemeye katkıda bulunmaktadır.

Varlık literatürde birçok araştırmacı tarafından farklı şekillerde kategorize edilmeye çalışılmıştır (Ör. Lombard & Ditton, 1997; Lee, 2004). Bu kategoriler arasında üçü ortak olarak görülmektedir: uzamsal varlık (spatial presence), sosyal varlık ve kendilik varlığı/öz varlık (self-presence). Tamborini ve Skalski (2006), uzamsal varlık kavramının fiziksel olarak sanal bir çevrede bulunma (Ijsselsteijn, ve diğerleri, 2000) veya sanal nesneleri gerçek fiziksel nesneler gibi deneyimleme hissi (Lee, 2004) olarak anlaşılabileceğini aktarmıştır. Sosyal varlık ise sanal sosyal aktörlerin, gerçek sosyal aktörlermiş gibi deneyimlenmesi olarak düşünülebilir (Lee, 2004). Kişisel varlık kavramı da kullanıcıların sanal benliklerini sanki gerçek benlikleriymiş gibi deneyimledikleri bir durum olarak tanımlanmıştır (Lee, 2004). Varlık deneyimi sırasında, “nesneler ve varlıklar”, kişinin yakın çevresinde değildir, ancak kişi onları algılar veya orada olduklarına inanır (McEwan, 2017). Örneğin bir video oyununda karakter suya girdiğinde oyuncunun gerçek hayatta nefesini istemsizce tutma girişimi bu duruma karşılık gelebilir.

Dalma / Kapılma

Dalma/kapılma kavramının tanımı literatürde akış ve varlık kavramlarına nazaran daha belirsiz halde bulunmaktadır. Brown ve Cairns (2004) oyuncuların en sevdikleri oyun hakkındaki duygularını inceledikleri çalış-



ma sonucunda katılım (engagement), meşguliyet (engrossment) ve tam dalma/kapılma olmak üzere üç kademeli bir durum tanımlanmıştır. Tam dalma/kapılma olarak adlandırılan son seviye oynama anında ortaya çıkan grafikler, sesler vb. görsel, işitsel, dokunsal ve zihinsel unsurlara dalma/kapılma ile doğrudan ilişkili olan varlık kavramı ile eşanlamli olarak kullanılmaktadır (Nacke, 2009).

Haklarındaki net olmayan kabullere rağmen varlık veya dalma/kapılma kavramları oyuncu deneyimi değerlendirmesinin önemli bir parçası olarak birçok çalışmaya konu edilmektedir (IJsselsteijn ve diğerleri, 2007; Ryan ve diğerleri, 2006; Skalski ve diğerleri, 2011).

Yukarıda söz konusu edilen oynama etkinliğinin oyuncuda ortaya çıkardığı keyif, akış, dalma vb. varoluş durumları Gadamer'in oynama etkinliğindeki tespitleri ile örtüşen hususlardır. Günümüz toplumsal hayatının, bilhassa şehirlerdeki kalabalık, stresli ve -çelişkili gibi görünse de- yeknesak ve yalnız süren hayatına "gerçek" kavramının içeriği olarak bakarsak video oyunları da böyle bir gerçeğin baskı ve sıkıntılarından kaçılabilen en kolay ve şehirli alışkanlıklarına uygun araçlar olarak düşünülebilir. Diğer bir deyişle oyunlarımız da evrilmiştir. Fakat insan aynı psikolojik ihtiyaçlar içinde yaşayan insandır. Araçlar ve ortam farklı olsa da giderilmeye çalışılan eksiklikler veya arzu edilenler değişmemiştir. Bu nedenle Gadamer'in yetkinliğine sanatla ulaştığını düşündüğü oyunun video oyunları söz konusu olduğunda karşılığı ne olacaktır? Bu tartışılması gereken bir husustur. Endüstriyel ve tüketim nesneleri şeklindeki bir düşünce ile üretilen video oyunlarının estetik seviyedeki karşılıkları, -Gadamerce söylendiğinde yapıya dönüşmüş olanları- artırılmış gerçeklik kavramı altında oluşturulan ürünler sayılabilir mi?

Kaynaklar

- Almeida, S. d. J. (2013). *The Player and Video Game Interplay in the Gameplay Experience Construct*. (Doctoral Dissertation). Aveiro: Universidade de Aveiro.
- Bernhaupt, R. (2015). User Experience Evaluation Methods in the Games Development Life Cycle. *Game User Experience Evaluation*. (Ed. R. Bernhaupt). Cham: Springer, 1-8.
- Bianchi-Berthouze, N. (2008). Body Movement as a Means to Modulate Engagement in Computer Games. *Workshop on Whole body Interaction II: The future*



of the human body, in conjunction with HCIo8. Boston, MA. Retrieved from <http://lister.cms.livjm.ac.uk/homepage/staff/cmsdengl/AHRC/HCI2008/bert-hou-ze-HCIo8-workshop.doc>.

- Bianchi-Berthouze, N. (2013). Understanding the Role of Body Movement in Player Engagement. *Human-Computer Interaction*, 28 (1), 40-75.
- Bostan, B. (2009). Player Motivations: A Psychological Perspective. *Computers in Entertainment*, 7 (2), 1-26.
- Brown, E. & Cairns, P. (2004). A Grounded Investigation of Game Immersion. *Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1297-1300. Retrieved from <https://www-users.cs.york.ac.uk/~pcairns/pubs/Immersion.pdf>.
- Caillois, R. (2001). *Man, Play, and Games*. Illinois: University of Illinois Press.
- Cevizci, A. (2005). *Paradigma Felsefe Sözlüğü*. İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow*. New York: Harper Collins Publishers.
- Dursun, Y. (2014). *Oyunun Ontolojisi*. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Egenfeldt-Nielsen, S. & Smith, J. H. & Tosca, S. P. (2009). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. London & New York: Routledge.
- Ermi, L. & Mäyrä, F. (2005). Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. *Proc. DiGRA*, 15-27. Retrieved from <http://summit.sfu.ca/system/files/iritem1/260/26f2f5a2e3389e2a6d5c30e824.doc>.
- Gadamer, H.-G. (2008). *Hakikat ve Yöntem*, cilt 1. (Çev. H. Arslan & İ. Yavuzcan). İstanbul: Paradigma.
- Gadamer, H.-G. (2015). *Güzelliğin Güncelliği: Oyun, Sembol ve Festival Olarak Sanat*. (Çev. F. Tepebaşılı). Konya: Çizgi Kitabevi.
- Hassenzahl, M. & Tractinsky, N. (2006) User Experience: A Research Agenda. *Behaviour & Information Technology*, 25 (2), 91-97.
- Huizinga, J. (2010). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (Çev. M. A. Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- IJsselsteijn, W. & Others (2007). Characterising and Measuring User Experiences in Digital Games. *Proceedings of ACE Conference*. Salzburg: ACM.
- IJsselsteijn, W. & Others (2008). Measuring the Experience of Digital Game Enjoyment. *6th International Conference on Methods and Techniques in Behavioral*



Research. Maastricht: Noldus, 88-89.

Juul, J. (2011). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press.

Kranz, W. (1984). *Antik Felsefe: Metinler ve Açıklamalar*. (Çev. S. Y. Baydur). İstanbul: Sosyal Yayınlar.

Lee, K. M. (2004). Presence, Explicated. *Communication Theory*, 14 (1), 27-50.

Lombard, M. & Ditton, T. (1997). At the Heart of It All: The Concept of Presence. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3 (2). Retrieved May 29, 2004, from <http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue2/lombard.html>.

McEwan, M. W. (2017). *The Influence of Naturally Mapped Control Interfaces for Video Games on the Player Experience and Intuitive Interaction*. (Doctoral Dissertation). Brisbane: Queensland University of Technology.

Nabi, R. L. & Krcmar, M. (2004). Conceptualizing Media Enjoyment As Attitude: Implications for Media Effects Research. *Media Psychology*, 14, 288-310.

Nacke, L. (2009). *Affective Ludology: Scientific Measurement of User Experience in Interactive Entertainment*. (Doctoral Dissertation). Karlskrona: Blekinge Institute of Technology.

Newzoo (2018). Global Games Market Report. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2018-light-version>. Erişim Tarihi: 10.05.19.

Peng, W. & Lin, J. H. & Pfeiffer, K. A. & Winn, B. (2012). Need Satisfaction Supportive Game Features As Motivational Determinants: An Experimental Study of a Self-Determination Theory Guided Exergame. *Media Psychology*, 15 (2), 175-196.

Raney, A. A. & Bryant, J. (2002). Moral Judgment in Crime Drama: An Integrated Theory of Enjoyment. *Journal of Communication*, 52, 402-415.

Ryan, R. M. & Rigby, C. S. & Przybylski, A. K. (2006). The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach. *Motivation and Emotion*, 30 (4), 344-360.

Salen, K. & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press.

Sweetser, P. & Wyeth, P. (2005). GameFlow: A Model for Evaluating Player Enjoyment in Games. *Computers in Entertainment*, 3 (3), 1-24.



- Tamborini, R. & Bowman, N. D. & Eden, A. & Grizzard, M. & Organ, A. (2010). Defining Media Enjoyment as the Satisfaction of Intrinsic Needs. *Journal of Communication*, 60, 758-402.
- Vorderer, P. & Klimmt, C. & Ritterfeld, U. (2004). Enjoyment: At the Heart of Media Entertainment. *Communication Theory*, 14, 388-408.
- Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology & Behavior*, 9 (6), 772-775.

Öz: Oyun, yaşantımızla iç içe olan, kendi varlık alanına, nesnelere ve kurallarına sahip bir etkinliktir. Video oyunlarını anlamlandırmak ve değerlendirmek için Herakleitos'un fragmanlarından başlayarak oyuna ontolojik, kültürel, sosyal ve psikolojik perspektiflerden yaklaşan düşüncelerin görüşlerinin incelenmesi önemlidir. Bu düşünceler arasında Huizinga'ya atıfla Kant ve Heidegger perspektifini devam ettirdiğini söyleyebileceğimiz ve eserinde estetiğe dair incelemesi bağlamında özellikle sanat dünyasındaki oyunu çözümlemeyi hedefleyen bir değerlendirmeye tabi tutması dolayısıyla Gadamer'in oyun hakkındaki görüşlerinin değerlendirilmesi çalışmanın odağındadır. Gadamer oynamayı, yani oyun ve oyuncunun "bir" olduğu zamanı anlamak maksadıyla hareket eder. Video oyuncusu da temelde diğer oynayanlardan farksız olarak deneyimin peşindedir. Ancak, video oyuncusu bilgisayar unsurları üzerinden diğer oyunlardaki araçların temsilleriyle etkileşimde bulunarak bir sanal kurgu deneyimlemektedir. Teknoloji ve tasarımın etkileri dolayısıyla günümüzde "neden oynarım" sorusunun daha ziyade "oyunu nasıl daha iyi deneyimlerim"e evrildiği de görülmektedir. Teknoloji ve tasarım unsurlarını kullanan oyuncunun deneyimi odağa yerleşmekte ve oyun endüstrisinin ekonomik yarısıyla da şekillendirilmektedir. Bu ise çalışmamızda izah edilmeye çalışılan "oynama" durumunun meselelerin merkezine yerleşmesi ve Gadamer'in perspektifinin teyidi manasına gelmektedir.

Anahtar Kelimeler: Oyun, oynamak, video oyunu, Gadamer, ciddiyet.

